

แบบวัดและประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot

เจนจิรา ปลอดภัย

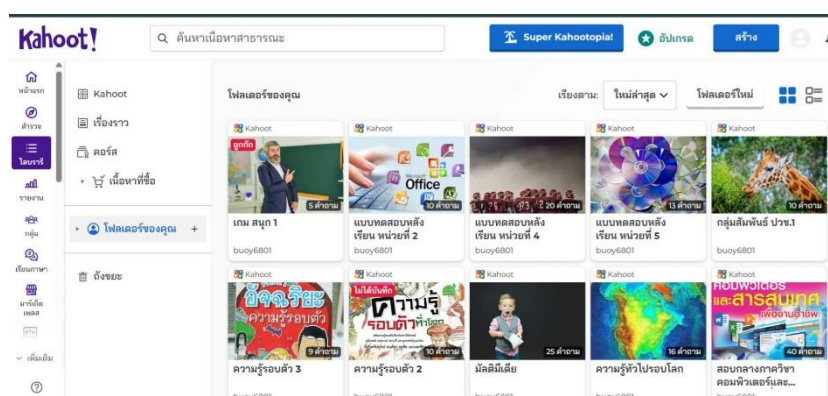
วิทยาลัยเทคโนโลยีภูเก็ต

เบอร์โทรศัพท์ 061-961-9546

อีเมล : Jenjeera@ptech.ac.th

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอันยิ่งใหญ่ต่อทุกวงการโลกรวมทั้งวงการการศึกษาของไทยด้วย และผลพวงที่ตามมาในแง่ของเทคนิควิธีการเกี่ยวกับการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนไปจากกระบวนการเรียนรู้แบบเดิม เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่มีขีดจำกัด ด้วยการพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้ประเทศต่างๆ ทั่วโลกหันมาให้ความสำคัญและสนใจในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนในทุกระดับ มีการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น ผู้เรียนรุ่นใหม่จะเป็นผู้เรียนที่รักในการศึกษาค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ มีความรู้ทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาตนเองมากขึ้น (ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์ อ่างอิงใน ทิพย์สุตา สวัสดิ์พร และ สุมาลีสุนทรา, 2565)

ในการเรียนการสอนรายวิชาวิเคราะห์ความต้องการทางธุรกิจ มีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ผู้เรียนแบบเดิมโดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดความรู้ในกระดาษ ไม่มีความน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเบื่อ และไม่ตั้งใจทำแบบทดสอบ ส่งผลให้ไม่ผ่านเกณฑ์ตามที่ผู้สอนกำหนด ผู้สอนจึงได้เล็งเห็นถึงสำคัญของปัญหาดังกล่าว จึงได้ศึกษาวิธีการวัดและประเมินผลแบบใหม่โดยใช้เกม Kahoot โดยสร้างแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความสนุกสนาน น่าสนใจยิ่งขึ้นกว่าเดิม ซึ่งเป็นคำถามแบบ Multiple choice ประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ และสร้างรายงานแจ้งให้ผู้สอนทราบได้ทันทีว่ามีผู้เรียนส่งหรือยังไม่ส่งงานบ้าง พร้อมทั้งวิเคราะห์คะแนนผู้เรียนให้อัตโนมัติ จากการนำวิธีการวัดและประเมินผลแบบใหม่โดยใช้เกม Kahoot มาใช้ พบว่า ผู้เรียนมีความสนใจ ตื่นเต้น สนุกสนาน ตั้งใจทำแบบทดสอบ ส่งผลให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์ตามที่ผู้สอนกำหนดทุกคน



ภาพที่ 1 แบบวัดและประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้เกม Kahoot